

Utilisation des plantes

Compétence secondaire liée à la caractéristique Intuition (It), manœuvre statique.

Utilisation simple :

La préparation d'une plante pour son utilisation simple nécessite soit de savoir comment elle se prépare (application, infusion, ingestion...) soit de réussir un jet de connaissance des plantes préalable (jet de manœuvre statique avec score connaissance des plantes, difficulté définie par la rareté comme ci-dessous). La difficulté se définit par la **différence entre le bonus/malus de rareté de la plante** :

| Rareté de la plante | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---------------------------|-----|-----|---|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| Bonus/malus d'utilisation | +30 | +20 | 0 | -20 | -30 | -50 | -70 | -85 | -100 |

Et la **compétence du joueur en utilisation des plantes** :

| Score d'utilisation des plantes du joueur | 5 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 |
|---|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Bonus/malus d'utilisation | +5 | +10 | +20 | +30 | +40 | +50 | +60 | +70 | +80 |

D'autres modificateurs peuvent s'appliquer :

- Plante connue antérieurement : +10
- Plante d'utilisation courante : +30
- Plante d'utilisation routinière (plus de 10 doses préparées avec succès) : +50
- Préparation au calme, en vue d'une utilisation ultérieure : +30
- Préparation au cours d'un combat : -30
- Demande du joueur de faire une préparation concentrée au double de puissance : -50

Etc...

Le jet du joueur ajouté de son score d'utilisation des plantes et des différents malus bonus est ensuite résolu sur la table des manœuvres statiques.

Exemple : Un joueur ayant 30 en utilisation des plantes veut utiliser une dose d'Arlan (rareté 3) en vue d'un voyage qui s'annonce périlleux. Il fait 54 à son jet, +0 de rareté, +10 de score, +30 pour la préparation au calme, +30 pour la préparation courante, total 124, la dose a été préparée avec succès.

Assemblages de plantes :

Plusieurs plantes peuvent être combinées pour des effets plus intéressants, définis à la discrétion du MJ. En ce cas, la « rareté » de l'assemblage est égale à la moyenne des scores de raretés qui le compose plus le nombre de plantes impliquées.

Exemple : un joueur désire assembler de l'Arpsusar, une plante qui soigne les blessures musculaires de rareté 5, avec du Garrig, un cactus de rareté 3 soignant 30 points de coups. $5+3=8$, $8/2=4$, 2 plantes soit $4+2=6$, le mélange aura une rareté de 6 et le MJ peut dire que réussie, cette préparation soigne 15 points de coup et ajoute 20 aux BO des armes de force pendant 10 minutes.

Les assemblages sont dit de niveau 2 s'ils utilisent deux plantes, 3 s'ils en utilisent 3 etc... pour tenter un assemblage de niveau 2 il faut avoir au moins 50 points en score d'utilisation de plantes, 75 pour le niveau 3, 100 pour le niveau 4 etc... Les herboristes capables de faire des mélanges de niveau 4 sont déjà extrêmement peu nombreux.